



## **Forum: Questions & Réponses**

### **Topic: Blender Sequencer**

#### **Subject: Re: Blender Sequencer**

Posté par: brunoCH

Contribution le : 15/4/2010 20:43:09

Suite du feuilleton:

Citation :

oui, donc eu.. les traits que tu vois dans les rendus d'images "fixes" sont normaux..

C'est normal, oui et non.

Oui, c'est normal la présence de trames, c'est à dire que l'image est divisée en 2 trames, une avec les lignes paires et une autres avec les lignes impaires. C'est le mode entrelacé qui est fait comme ça.

Non ce n'est pas normal que ces deux trames soient décalées comme elles le sont sur l'image de la main postée par Slyback.

Citation :

et ne se voient que sur les parties qui bougent comme la main (tu remarquera que le fond lui n'est pas trammé).

Toute l'image est tramée, mais effectivement le décalage ne se perçoit que sur les objets qui sont en mouvements, parce que les objets immobiles se superposent parfaitement d'une image à l'autre.

C'est certain que sur l'image de la main, il y a un problème d'affichage des trames. C'est à dire que la trame des lignes impaires d'une image est affichée avec la trame des lignes paires de l'image suivante ou précédente ou inversement.

C'est donc aussi un problème de désentrelacement. Le désentrelacement, c'est simplement de passer d'un mode entrelacé à un mode progressif. Ce qui se fait normalement tout seul et sans problème et ce qui se fait obligatoirement sur un ordinateur parce que sur un ordinateur l'affichage est progressif c'est à dire que les deux trames d'une image sont affichées en même temps.

Maintenant ce problème de désentrelacement (ou problème d'affichage de trames entrelacées en progressif ou problème d'inversion de trame ou problème de décalage de trame, tout ça c'est la même chose.) peut se situer à deux moments. Soit au moment de l'affichage, soit il peut être en quelque sorte gelé lors d'un changement de codec. (si il y a inversion à la lecture du codec source, le problème d'inversion sera transmis de manière définitif sur le codec de sortie).

La solution auquel tout le monde pense c'est de désentrelacer le fichier vidéo, donc le basculer en mode progressif sans trame et hop fin des problèmes avec ces putains de trames.

À mon avis c'est une vraie fausse bonne solution.

Parce qu'au mieux ça ne sert à rien et au pire c'est une perte de qualité d'image monumentale.

Au mieux si sur toute la longueur du workflow, il n'y a aucun problème d'inversion de trame, de passer en progressif, c'est juste inutile, du calcul pour rien. Ça n'apporte rien, ça n'enlève rien.

Par contre s'il y a un problème d'inversion de trame. Faut savoir comment fonctionne le passage en mode progressif dans un vidéo convertir ou compresseur. C'est un algorithme qui

fait le boulot. Et il ne remet pas les trames dans le bon ordre avant de les additionner. Non, lui, il crée un image en faisant la moyenne des deux trames qu'on lui donne. Imaginez ce que c'est que la moyenne des deux trames dans le cas de l'image de la main un peu plus haut. (le résultat va être à peu près le même que si on met cette image dans Gimp et qu'on essaie d'enlever le crénelage avec l'outil barbouiller). Certes, il y aura plus de crénelage visible, mais c'est pas la peine de faire de la HD pour finir avec une image de vidéo de téléphone portable.

@Slyback. Si le problème est juste un problème d'affichage de blender. C'est pas vraiment un problème. Fait un essai de tout ton workflow sur un très court extrait vidéo et normalement à la fin. (par exemple du mpeg4 sur internet) il ne devrait pas y avoir de problème de trame.

Sinon, continue à chercher le bon convertisseur. As-tu essayé de convertir directement ton AVCHD en AVI avec Super?